

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *IM DREIERPACK*
DALAM PEMBELAJARAN ARTIKEL
BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh:
Sheila Dwi Agustina
NIM 1504752

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *IM DREIERPACK* DALAM
PEMBELAJARAN ARTIKEL
BAHASA JERMAN**

Oleh
Sheila Dwi Agustina

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Sheila Dwi Agustina 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin penulis.

SHEILA DWI AGUSTINA

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *IM DREIERPACK* DALAM
PEMBELAJARAN ARTIKEL
BAHASA JERMAN

disetujui dan disahkan oleh:

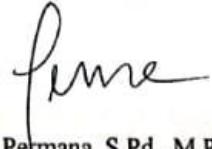
Pembimbing I



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.

NIP 197901022003121002

Pembimbing II



Pepen Permana, S.Pd., M.Pd.

NIP 198002102005011002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.

NIP 197901022003121002

ABSTRAKSI

Agustina, Sheila Dwi. 2019. Penerapan Media Permainan *im Dreierpack* dalam Pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, penting bagi siswa untuk mempelajari *Artikel* dari setiap nomina. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan *bestimmter Artikel* dari nomina bahasa Jerman. Untuk mengatasi persoalan ini, dilakukan sebuah penelitian berupa penerapan media permainan *im Dreierpack* dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) kemampuan siswa dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman sebelum penerapan media permainan *im Dreierpack*; 2) kemampuan siswa dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman setelah penerapan media permainan *im Dreierpack*; 3) perbedaan antara kemampuan siswa sebelum dan setelah penerapan media permainan *im Dreierpack*; dan 4) efektivitas penerapan media permainan *im Dreierpack* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman. Pada penelitian ini digunakan metode *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu) dengan desain penelitian *Nonequivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA PGII 2 Bandung dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) penguasaan *Artikel* siswa sebelum penerapan media permainan *im Dreierpack* pada kelas eksperimen dan kontrol termasuk ke dalam kategori “cukup”; 2) penguasaan *Artikel* siswa setelah penerapan media permainan *im Dreierpack* pada kelas eksperimen termasuk ke dalam kategori “baik sekali” dan kelas kontrol termasuk ke dalam kategori “baik”; 3) terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan *Artikel* bahasa Jerman siswa sebelum dan setelah penerapan media permainan *im Dreierpack*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 56,83 dan *posttest* sebesar 89,5; dan 4) media permainan *im Dreierpack* efektif diterapkan dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t, yakni nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil penelitian ini, media permainan *im Dreierpack* dapat menjadi salah satu media alternatif yang digunakan dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman siswa.

ABSTRACT

Agustina, Sheila Dwi. 2019. *Application of Media im Dreierpackgame in Learning German Article.* Bandung. Thesis: German Department, Educational Faculty of Languages and Literature. Indonesia University of Education.

In learning German, students need to study the articles of each noun. Students still have difficulty in determining the definite articles from German nouns. To overcome this problem, a research was carried out in the form of the game-based learning media called im Dreierpack. This Research is aimed to find out : 1) the students' German learning ability in definite article before the application of im Dreierpack. 2) the students' German learning ability in definite article after the application of im Dreierpack 3) the differences in students' abilities before and after application of im Dreierpack; and 4) the effectiveness of game-based learning im Dreierpack to gain student learning outcomes on German subject with the topic of article. This study used a quasi-experimental method and nonequivalent control group desain. All students of XI SMA PGII 2 Bandung are choosed as population, the samples obtained XI MIPA 1 which is selected as an experimental group and XI MIPA 2 is selected as the control group. The instruments used in this research were the written tests and the teaching plans. The result of the data analysis are: 1) the mastering German articles of students at the experiment and control class taught by game based learning im Dreierpack before treatment belongs to sufficient category; 2) the mastering German articles of students at the experiment class taught by game based learning im Dreierpack after treatment belongs to excellent category whereas the control class belongs to good category; 3) there was significant difference of students articles mastery before and after the use of the game im Dreierpack. This is indicated by the result of experimental classes pretest's average score 56,83 and the posttest average score 89,5; and 4) im Dreierpack game is effective in articles German learning. This is proven by the results of the t-test, namely: the significance value is lower than 0,05 ($0,000 < 0,05$). The result of the research showed that im Dreierpack can be alternative for learning German article.

KURZFASSUNG

Agustina, Sheila Dwi. 2019. Die Anwendung des Spiels „im Dreierpack“ beim Lernen der Artikel im Deutschen. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, Pädagogische Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Im Deutschunterricht ist es wichtig, dass die Schüler den Artikel lernen. Einige Schüler haben dabei noch Schwierigkeiten. Eine der Schwierigkeiten ist der bestimmte Artikel von dem deutschen Nomen zu bestimmen. Um dieses Problem zu lösen, wurde eine Untersuchung mit dem Thema – Die Anwendung des Spiels im Dreierpack beim Lernen der Artikel im Deutschen.– durchgeführt. Die Ziele dieser Untersuchung sind, um folgendes herauszufinden: 1) die Artikelbeherrschung der Schüler beim Lernen der Artikel im Deutschen vor der Anwendung des Spiels im Dreierpack; 2) die Artikelbeherrschung der Schüler beim Lernen der Artikel im Deutschen nach der Anwendung des Spiels im Dreierpack; 3) der Unterschied zwischen der Artikelbeherrschung der Schüler beim Lernen der Artikel im Deutschen vor und nach der Anwendung des Spiels im Dreierpack; und 4) die Effektivität des Spiels im Dreierpack beim Lernen der Artikel im Deutschen. In dieser Untersuchung wurde die quasi-experimentelle Methode mit dem Nonequivalent Control Group Desain verwendet. Alle Schüler der XI Klasse an der SMA PGII 2 Bandung galten als Population dieser Untersuchung und zu den Probanden zählten die Schüler der Klasse XI MIPA 1 als der Eksperimentklasse und XI MIPA 2 als der Kontrollklasse. Die Instrumente dieser Untersuchung waren ein Test und Lehrskizzen. Die Ergebnisse der Datenanalyse sind folgendes: 1) die Artikelbeherrschung der Versuchsklasse und der Kontrolklasse vor der Behandlung gehören zur Kategorie “befridielegend”; 2) die Artikelbeherrschung der Versuchsklasse nach der Behandlung ist in die Kategorie “sehr gut” eingeordnet und der Kontrolklasse in die Kategorie “gut”; 3) es gab einen Unterschied bei der Artikelbeherrschung der Schüler vor und nach der Anwendung des im Dreierpack-Spiels. Dies wurde durch die Durchschnittnote der Versuchsklasse im Prätest (56,83) und im Posttest (89,5) angezeigt; und 4) das im Dreierpack-Spiel ist effektiv beim Lernen der Artikel im Deutschen. Dies wurde durch das Ergebniss des t-Tests belegt, nämlich: der erhaltene Signifikanzwert niedriger als 0,05 ($0,000 < 0,05$). Basierend auf den Untersuchungsergebnissen würde vorgeschlagen, das Spiel im Dreierpack im Unterricht zu verwenden, um die Artikelbeherrschung der Schüler zu verbessern.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAKSI.....	ii
ABSTRACT	iii
KURZFASSUNG	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Media Pembelajaran.....	6
1. Hakikat Media Pembelajaran	6
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	8
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
B. Permainan.....	11

1. Hakikat Permainan	11
2. Fungsi Permainan.....	12
3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan.....	13
C. Permainan im Dreierpack.....	14
D. <i>Artikel</i>	16
1. Pengertian <i>Artikel</i>	16
2. Jenis-Jenis <i>Artikel</i>	17
3. Penguasaan <i>Artikel</i>	21
E. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Desain Penelitian.....	24
B. Partisipan.....	25
C. Populasi dan Sampel	25
D. Instrumen Penelitian.....	25
E. Prosedur Penelitian.....	26
F. Analisis Data	27
G. Hipotesis Statistik	27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	29
A. Deskripsi Data	29
1. Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran <i>bestimmter Artikel</i> Bahasa Jerman Sebelum Penerapan Media Permainan <i>im Dreierpack</i>	29
2. Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran <i>bestimmter Artikel</i> Bahasa Jerman Sebelum Penerapan Media Permainan <i>im Dreierpack</i>	30

3. Perbedaan antara Kemampuan Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Media Permainan <i>im Dreierpack</i>	30
4. Efektivitas Media Permainan <i>im Dreierpack</i> dalam Pembelajaran <i>bestimmte Artikel</i> Bahasa Jerman.....	36
B. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	37
1. Tes Awal (<i>Pretest</i>)	37
2. Perlakuan 1	37
3. Perlakuan 2.....	39
4. Perlakuan 3.....	40
5. Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	41
C. Pembahasan Hasil Penelitian	42
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	44
A. Simpulan	44
B. Implikasi.....	44
C. Rekomendasi	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	48
RIWAYAT HIDUP	111

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Balcik, Ines. dan Röhe, Klaus. (2006). *Deutsche Grammatik und Rechtschreibung*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Barsch, Achim. (2006). *Mediendidaktik Deutsch*. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh.
- Chighini dan Kirsch. (2009). *Deutsch im Primabereich*. Stuttgart: Ernst Klett GmbH.
- Dauviller, Christa. dan Levy-Hillerich, Dorothea. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. München. Langenscheidt.
- Djamarah, Syaiful Bahri. dan Zein, Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dreyer, H. dan Schmitt, R. (1985). *Lehr- und Übungsbuch der Deutschen Grammatik*. Ismaning: Hueber Verlag.
- Dvořáková, Dana. (2007). *Spiele im Deutschunterricht*. Brünn.
- Fleer, S. (2008). *Langenscheidt Kurzgrammatik Deutsch*. Berlin und München: Langenscheidt.
- Helbig, G. dan Buscha, J. (1986). *Deutsche Grammatik*. Leipzig: VEB Verlag.
- Helbig, G. dan Buscha, J. (2001). *Deutsche Grammatik*. Berlin/München: Langendscheidt.
- Hentschel, E. dan Weydt, H. (2003). *Handbuch der deutschen Grammatik*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co, KG.
- Hering, A. dkk. (2002). *EM Übungsgrammatik als Fremdsprache*. Ismaning: Max Hueber Verlag
- Hoffmann, Bernhard. (2008). *Medien im Unterricht*. Universität Trier.
- Huneke, Hans-Werner. dan Steinig, Wolfgang. (2013). *Deutsch als Fremdsprache Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co. KG.
- Juliani, Silfi Eka. (2014). *Efektivitas im Dreierpack untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

- Mujib, Fathul. dan Rahmawati, Nailur. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Neubold, J. (2008). *PONS Grammatik kurz & bündig DEUTSCH*. Stuttgart: Ernst Klett GmbH.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Piel, Alexandra. (2002). *Sprachen Lernen mit Methode*. Müllheim an der Ruhr.
- Rina, Andriani. (2016). *Efektivitas Teknik Permainan Kuckucksei dalam Meningkatkan Penggunaan Artikel Bahasa Jerman*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rösler, Dietmar. (2012). *Deutsch als Fremdsprache Eine Einführung*. Stuttgart: J.B Metzlersche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag.
- Sadiman, dkk. (2003). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
-
- _____. (t.t.) *JenisArtikel*. [Online]. Diakses dari <https://deutsch.lingolia.com/de/grammatik/nomen/artikel>. [t.t]